WILD 9-COOL BOARDERS 3- RIVAL SCHOOL
TWISTED METAL 3-TOCA
DARK FORCES-SOUL BLADE

CLUB PLAYSTATION

Año 1
#4
$ 2,90.
MAYDAY COMICS

SILENT HILL
MAPAS DE TODOS LOS NIVELES

GAME-MATE
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Street Fighter Alpha 3
SECRETOS
PERSONAJES OCULTOS

syphon filter
ESTRATEGIA FINAL

TENCHU
ESTRATEGIAS

Gran Turismo 2
PREVIEW

9 771514 184005 00004

Un pequeño intercambio de opiniones con Tom Tanaka, diseñador en jefe de Wild 9.

¿Por qué Wild 9 es considerado único en su género?
Desde el punto de vista de las plataformas, *Wild 9* te permite hacer una muy numerosa cantidad de cosas con tus enemigos, además del simple 'lo mato y sigo mi camino'. Puede ser que nos hayamos empeñado demasiado en este aspecto del juego, pero cuando aplastaste a tu enemigo por primera vez, o cuando lo enterraste en estiércol, te sonreís a vos mismo y querés seguir jugando. Cada uno de los mundos no sólo satisfacen esta necesidad, sino que son puntos fundamentales para progresar dentro del juego. Así que, si hay alguine que se siente culpable por hacerle estas terribles cosas a sus enemigos, puede decir con toda honestidad 'Hey, no es mi culpa... Me obligaron a hacerlo'.

¿Qué fue lo que hicieron como para que Wild 9 se convirtiera en un título legendario para Shiny (la empresa)?
Lo cómico es que se podría decir que seguimos el patrón del viejo *Earthworm Jim* para la variedad de niveles. Los mezclamos con suficientes niveles en los que volar, o en los que hay caídas libres, para darle al jugador una experiencia más satisfactoria. Un poco de humor fue agregado aquí y allá, pero no lo pudimos evitar: es inherente a todos los proyectos que desarrollamos aquí.

¿Cómo fue que surgió el concepto original del juego?
Originalmente, David quería tener un arma que respondiera a gestos manuales. Esto implicaba un aparato especial (Gauntlet) y el arma actual (The RIG). Cualquier cosa sobre la que el personaje apuntara, sería automáticamente reventada por el arma. Desarrollé el personaje principal, Wex, y sus compañeros (llamados los Wild 9s), quienes estaban sumergidos en una interminable batalla con un ente practicamente omnipotente llamado Karn. Junto con la evolución de los personajes, también evolucionó el RIG y su funcionalidad en el juego. Por ejemplo, su energía evolucionó desde una descarga hasta la capacidad de transportar cosas y enemigos. Kevin Munroe entró al proyecto, luego de animar fondos para la TV, y elevó a los personajes y a la historia a un nivel completamente nuevo.Un proyecto como éste nunca hubiese podido convertirse en realidad sin el enorme esfuerzo y capacidad del equipo de Wild 9. No podría estar más orgulloso del equipo con el que estoy trabajando en este momento. Artistas increíbles como Lloyd Murphy, Erik Draseget, Jean-Michel Ringuet y Klaus Lyngeled. Una excelente programación por parte de Gavin James y Malachy Duffin. Y, por supuesto, diseñadores como Rich Neves, Lori Perkins y Stuart Roch. Los muchachos de BIG GRUB fueron también de gran ayuda a la hora de terminar el juego. John Alvarado, Mike Winfield, Ron Nakada, Brandon Humphreys y Neil Hong fueron verdaderos salvavidas.

Trucos

Para poder activar extos formidables trucos para el Wild 9, debés pausar el juego e ingresar cualquiera de los siguientes códigos. Oirás un sonido de confirmación con cada uno de los códigos haya sido ingresado correctamente.

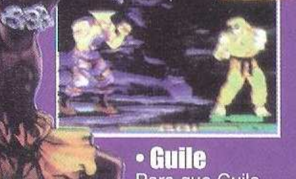
- Toda la salud - R1, Δ, L1, ←, Δ, O, X.
- Selección de nivel - ↑, ←, ↓, R2, →, □, X. Salí del juego, comenzá uno nuevo y, en la pantalla de títulos, hallarás una nueva opción llamada 'Continue Current Game'. Seleccionala y podrás ir hasta cualquier nivel del juego.
- Modo Rayo Rojo - →, ↑, ←, O, ↑, O, O.
- 10 granadas adicionales - R1, X, R1, →, □, →, □.
- 10 misiles adicionales - X, O, R1, →, Δ, X, Δ.

Cobertura especial

Street Fighter Alpha 3

FINALMENTE, LA CONVERSIÓN DEL MEJOR DE TODOS LOS STREET FIGHTER ESTÁ ENTRE NOSOTROS. ESTE NO ES SOLAMENTE UN JUEGO MÁS...

PERSONAJES SECRETOS



• Guile
Para que Guile esté disponible, seleccioná cualquier personaje en el modo World Tour. Cuando hayas ganando 19 escenarios y alcanzado el nivel 27, debés pelear en USA, donde Guile será el boss final. Si lo vencés, Guile pasará automáticamente a ser seleccionable en cualquier modo.



• Evil Ryu
Luego de vencer a Guile, un nuevo nivel se abrirá. Derrotá a todos los personajes en este nuevo nivel, y el boss final será Evil Ryu. Si lo vencés, este Ryu maligno será después un personaje seleccionable.



• Shin Akuma
Luego de vencer a Evil Ryu, otro nuevo nivel se abrirá. Debés vencer a todos los personajes en este nivel. Una vez hecho ésto, te enfrentarás al boss final, Shin Akuma. Si lográs vencerlo, Shin Akuma pasará a ser un personaje seleccionable, posicionándote sobre Akuma y presionando L2 para elegirlo.

¡MAS SECRETOS!

Si salvás el Street Fighter Alpha 3 en una Memory Card cada vez que jugás, los datos salvados mantendrán el seguimiento de cuántas horas llevás jugadas y activará ciertas opciones.

- Luego de jugar 8 horas, tendrás acceso a 'Arcade Balrog' (también podés activarlo ganando el escenario USA en el modo World Tour). Una vez que hayas llevado a cabo cualquiera de estas dos opciones, posate sobre Balrog en la pantalla de selección de personajes y mantené presionado L2 para acceder a su versión arcade.
- Luego de 16 horas de juego, tendrás acceso al modo Team Battle, en el cual podrás pelear en equipos de tres personas en modo Versus. También podés acceder a este modo ganando el escenario China en el modo World Tour.
- Luego de 24 horas de juego, podrás aceder al modo Survival, en el cual podrás pelear con la cantidad de oponentes que desees con una sola barra de salud. También podés acceder a este modo ganando el Point 48106 en el modo World Tour.
- Si todavía no activaste a Guile como un personaje seleccionable, éste será automáticamente activado cuando hayas superado las 96 horas de juego.



MEDIDORES DE DEFENSA

Tu Medidor de Defensa está ubicado justo debajo de tu barra de vida. Si estás bloqueando una serie de ataques de tu oponente, tu Medidor de Defensa disminuirá. Los Fierce Punches y las Roundhouse Kicks son los ataques más útiles a la hora de vaciar el Medidor de Defensa de tu rival rapidamente. De todas formas, hay una serie de movimientos especiales -como el Jab Punch de Rolento- que causan tanto daño como los anteriormente mencionados. Cuando tu Medidor de Defensa esté vacío, te marearás, permitiéndole a tu enemigo ejecutar los movimientos y ataques que él quiera. Este Medidor de Defensa permite utilizar un estilo de juego mucho más ofensivo, en lugar de tácticas más defensivas. Esto, de todas maneras, es inútil ante un oponente que ha elegido un personaje del modo Classic.





ALPHA COUNTERS

Los Alpha Counters sólo están disponibles en los modos 'A' o 'V'. Practicamente todos los Alpha Counters del modo 'A' -con excepción del de Zangief- son el equivalente del "Punch" Alpha Counter del Street Fighter Alpha 2. Por su parte, los Alpha Counters del modo 'V' son como el "Kick" Alpha Counter del Street Fighter Alpha 2. Los Alpha Counters son capaces de vaciar un nivel completo de tu Super Medidor en el modo 'A' y medio nivel en el modo 'V'. Asimismo, pueden vaciar una barra de tu Medidor de Defensa. Cada personaje tiene ahora solamente un Alpha Counter, que produce un mínimo daño. Para ejecutar un Alpha Counter debés bloquear un ataque del rival, luego presionar 'adelante' y un botón de golpe y otro de patada (de la misma potencia) al mismo tiempo.





MODO WORLD TOUR

Este modo es el más especial de los modos que este juego presenta, porque te permite combinar atributos que has ganado mediante los puntos de experiencia y usarlos en el modo Entry. Podés 'crear' hasta seis luchadores y usarlos en el modo Versus con tus amigos. Estos son los atributos que pueden ser usados:

- **Auto Guard** - Le permite a tu personaje bloquear los movimientos standard sin tener que usar los controles o el joystick, por una cantidad limitada de tiempo.
- **Guard Power Plus** - Bloquear los movimientos especiales produce muy poco daño.
- **Air Guard** - Te permite realizar bloqueos aéreos si estás usando un personje en modo 'X'.
- **Gauge Plus** - Tu Super Barra o el Custom Combo Meter (dependiendo de qué modo estés usando) se recuperarán más rápido.
- **Alpha Combo Plus** - Los combos producen más daño en modo 'A'.
- **Original Combos** - Te permite ejecutar combos predeterminados en los modos 'A' o 'X'.
- **Hard Body** - Aumenta la defensa; disminuye la cantidad de daño que recibís.
- **Damage Plus** - Aumenta el nivel ofensivo de todos los movimientos especiales y standard.
- **Alpha Cancel** - Te permite reemplazar los movimientos regulares en Super Movimientos, como en la serie de Street Fighter EX.
- **Alpha Combo** - Te permite encadenar tus movimientos juntos como en el Street Fighter Alpha.
- **Super Alpha Cancel** - Te permite cancelar los Super Movimientos del Alpha Counters.
- **∞Guard** - Guardia infinita.
- **Super Guard** - Más poderoso que el Auto Guard; también dura más tiempo.









MODO X (SIMPLE)

Similar al Super Street Fighter II Turbo. Los personajes específicos que elijas en este modo perderán la habilidad de bloquear en el aire, pero producirán mayor daño con sus golpes. El medidor de defensa (ubicado debajo de la barra de vida) será más largo que en los personajes de otros modos. No podrás ejecutar combos predeterminados, ni podrás utilizar el Alpha Counter. Los Super Movimientos vaciarán por completo tu Super Medidor.

Modo A (standard).
Los Alpha Counters y los Super Movimientos sólo están disponibles en este modo. También tenés la habilidad de bloquear en el aire, lo que es vital en el Street Fighter Alpha 3. No podrás ejecutar combos predeterminados y tendrás un medidor de defensa más corto.

Modo V (variado).
Ningún Super Movimiento está permitido en este modo. Los Alpha Counters están limitados a dos por medidor de combos predeterminados (por ejemplo, sólo podrás ejecutar un Alpha Counter si tu barra está al 50%). Asimismo, los combos predeterminados podrán ser ejecutados solamente si tu barra está al menos al 50%. El medidor de defensa es aún más chico en este nivel.

Mazi.
Se triplica el daño para ambos personajes. De todas formas, tu oponente sólo deberá vencer en un round para ganar el combate, mientras que vos deberás ganar dos rounds para salir victorioso. Para este modo, podés combinar cualquiera de los otros (X, A o V).

Saikyou.
Podés atontar eternamente a tu rival, dado que hay un muy corto mediro de defensa. Seleccionando este modo en la versión arcade, arrojar al rival usando a Karin, inflinge un daño del 100%. Para este modo, podés combinar cualquiera de los otros (X, A o V).

Classic.
El sueño de todo jugador de Street Fighter de la vieja escuela. Sin medidor de defensa, sin Super Movimientos, los niveles de daño del modo X, etc. Pero (siempre hay un 'pero'), no podrás ejecutar bloqueos aéreos y tendrás poca defensa.



¡¡FELICITACIONES A LOS NUEVOS GANADORES DEL CONCURSO CLUB PLAYSTATION!!

1er Premio - 5 CDs de Playstation: **Diego Casado**, 6 años (Carapachay).
2do Premio - 3 CDs de Playstation: **Nahul Srnec**, 12 años (Capital Federal).
3er Premio - 1 CD de Playstation: **Martín Florio**, 16 años (Wilde).

Los tres ganadores pueden pasar a retirar sus premios por Av. Rivadavia 2431, 1° Entrada, Piso 1°, Dto 3, Capital Federal, de lunes a viernes de 12 a 17 hs.

¡Y estate atento, porque a partir de ahora tendremos un **super concurso todos los meses** con premios extraordinarios: **consolas Playstation**, **volantes**, **joysticks analógicos** y muchos más!

Aclaración: Todas las cartas que lleguen fuera de término, participan automáticamente del concurso subsiguiente.



Ranking/News/Concurso

RANKING

En esta sección podés dar a conocer tu opinión sobre tus juegos favoritos, mediante los rankings. Podés participar en estos tres o proponernos el que más te guste. ¡Mandanos tu voto y armá tu ranking mes a mes!



PLATAFORMAS

1- **Oddworld: Abe's Oddysee**
2- Oddworld: Abe's Exoddus
3- Skull Monkeys
4- Heart Of Darkness
5- Metal Slug



PEORES JUEGOS

1- **City of the Lost Children**
2- Nagano Winter Olimpics
3- The Game Of Life
4- The Fifth Element
5- Reel Fishing

LUCHA

1- **X-Men vs. Street Fighter**
2- Street Fighter Collection
3- Mortal Kombat Trilogy
4- Tekken 3
5- Dead or Alive

A partir de este número comenzamos a publicar el ranking de los peores juegos de Playstation que hay en el mercado. Esto -evidentemente- sólo tiene el objetivo de alertar a los futuros compradores sobre aquellos juegos que, al decir popular, no merecen ser siquiera tenidos en cuenta. Para ello, hacenos llegar tu opinión sobre cuáles son para vos los **tres peores** juegos para Playstation que conocés. Escribinos a MayDay Comics - Av. Rivadavia 2431 - Entrada 1, 1er. piso, of. 3 - CP: 1034 - Capital Federal.

NEWS



PLAYSTATION 2

Durante una convención de electrónica realizada en el mes de febrero, Sony Computer Entertainment y Toshiba Corp. presentaron el nuevo procesador multimedia co-desarrollado entre ambas empresas. Y, como era de esperar, automáticamente empezaron a correr diversas informaciones sobre que este procesador sería el corazón de la nueva consola de Playstation: sus 250 MHz, 128 bits y decodificador MPEG-2 son el soporte ideal para el DVD, además de una enorme capacidad de almacenamiento. Claro que ni la gente de Sony ni la de Toshiba quisieron profundizar mucho al respecto. Lo que sí se sabe es que, en principio y de no mediar ningún inconveniente, la flamante Playstation 2 sería presentada en Japón el 9 de Septiembre de este año (sí, el 9-9-1999), mientras que recién estaría disponible en EEUU en Marzo del 2000.

EN EL PROXIMO NUMERO DE CLUB PLAYSTATION: ***Tenchu, Stealth Assasins:*** La segunda y última parte de las estrategias completas. ***Twisted Metal 2:*** Backstage, bios y trucos. ***Silent Hill:*** Endings y armas ocultas. Trucos de **Die Hard Trilogy**, **Syphon Filter**, **Future Cop L.A.P.D.** y muchos más. (si esto no es un chivo, el chivo donde esta?)

¡GANATE UN VOLANTE CON PEDALERA!

Mandanos tu carta a *'Concurso Playstation', Mayday Comics, Av Corrientes 1665 2°C, CP: 1042, Capital Federal.*
Los ganadores saldrán de un sorteo, por lo que todos los participantes tendrán las mismas chances de ganar.

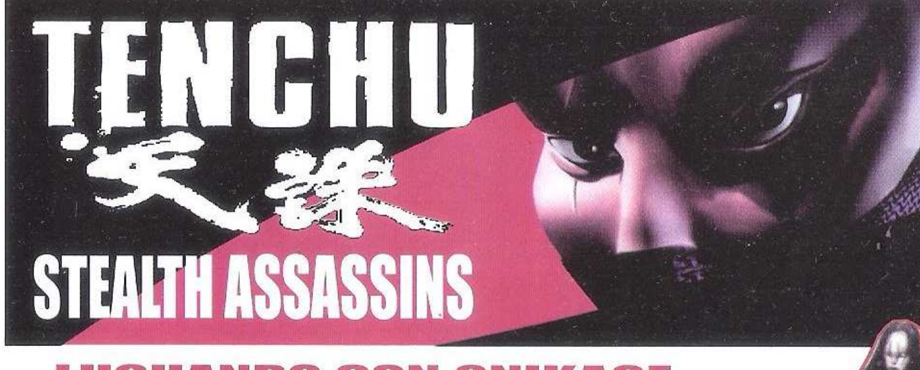
Primer Premio: Un volante con pedalera
Segundo Premio: 5 CDs de Playstation.
Tercer Premio: 3 CD de Playstation.

Nombre y Apellido: ______________________ Edad: _______
Dirección: ______________________________________
Teléfono: ______________________ Código Postal: __________
¿Qué sección de la revista te gusta más? ______________________
¿Qué juegos son tus favoritos? ______________________

- [ ] - Arcades Lucha
- [ ] - Arcades Plataformas.
- [ ] - Arcades Primera / Tercera Persona.
- [ ] - Aventuras Gráficas.
- [ ] - Deportivos / Automovilísticos.
- [ ] - Estratégicos.
- [ ] - Simuladores de Vuelo/Espaciales.
- [ ] - RPGs.

CLUB PLAYSTATION #4 es una publicación de Mayday Comics. A. Rivadavia 2431 Entrada 1, Piso 1°, Dto 3 (1034). Tel: 15-4940-9026. Director: Marcelo Ciccone. Distribuyen en Capital: Rubbo, Muñiz 1668. En Interior: SADYE, Belgrano 355. Impreso en Buschi, Ferré 2250. ISSN 1514-1845. ABRIL 1999.

Estrategias



LUCHANDO CON ONIKAGE

Onikage es una amenaza constante a lo largo del juego, dado que aparece en numerosas ocasiones. Un punto flojo en las tácticas de Onikage es que podés preparar el terreno para su llegada colocando minas en el suelo. Por ejemplo, en el nivel del culto Manji, si enterrás minas un poco al costado de la entrada del templo (justo antes de luchar con On), aún estarán allí cuando Onikage llegue. Cuando Onikage cargue contra voz, luego de decir su discurso, pasará justo sobre las minas. En el nivel 9 (el cual detallaremos en el próximo número) podés ubicar las minas en la escalera antes de que te lo encuentres, y hacer que te siga hacia ellas mientras luchan. En el nivel 10, las podés ubicar frente a la puerta antes de enfrentarlo. Al igual que antes, podés guiarlo hasta las minas durante la batalla.



NIVEL 1: PUNISH THE EVIL MERCHANT



Subí al techo inmediatamente.



Atacá desde arriba.



No salgas de la habitación.



Echigoya está en uno de los almacenes.

Usá el gancho para escalar hasta el techo y dirigite hacia los cuartos de Echigoya. Podés entrar por una abertura que hay en el techo y que te llevará directamente a Echigoya, quien llamará a su guardaespaldas samurai. Presioná ↓ para bloquear mientras te ataca. Atacalo blandiendo tu espada un par de veces y liquidalo mientras se repone. Asegurate de que la batalla sólo se lleve a cabo dentro de la habitación; sino, alertarás a los guardias que hay en el patio y sus alrededores. Luego de matar al samurai, es tiempo de hallar a Echigoya. Volvé a los techos (tratá siempre de esquivar las calles) y lo encontrarás escondido con su dinero en la casa superior izquierda de los cuatro almacenes que se muestran en el lado Este del mapa. Matá a los guardias bajando desde el techo detrás de ellos cuando no estén prestando atención. Echigoya llevará un arma de fuego cuando lo enfrentes, pero es demasiado torpe y lento como para causarte verdadero daño.

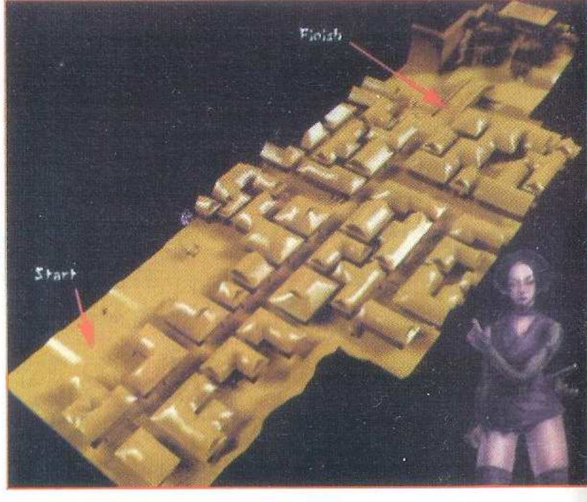
NIVEL 2: DELIVER THE SECRET MESSAGE


Podés encontrar items entre las casas.


Mantenete alejado de los inocentes.


La calle principal está muy custodiada.


La mujer ninja puede trepar y saltar.



Dirigite al extremo Este del mapa sin ser detectado. Los techos ya no son seguros, así que deberás moverte por las calles pegado a las paredes. Evitá la calle principal tanto como puedas y movete por las callejas posteriores. Atisbá siempre en las esquinas, atento a los enemigos que puedan aparecer. Tené cuidado con la mujer ninja: su patrón de movimientos es muy errático (no sigue un camino predeterminado) y puede atacarte por sorpresa. Una vez que hayas cruzado el puente, estarás a salvo.

NIVEL 3: RESCUE THE CAPTURED NINJA

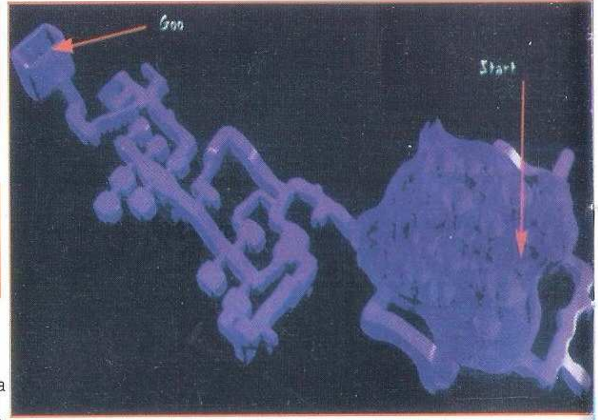

El bosque está lleno de perros y arqueros.


Usá las cuevas para llegar a la meta.


Usá el gancho para cruzar las brechas.


En el puente, entrea por la última puerta de la derecha.


Ignorá a los osos y atacá a Goo.



Esta área está infestada por lobos, así que llevá un poco de Poison Rice con vos. Caminá a lo largo de las paredes y evitá el centro del bosque. Viajar a través de las cuevas es una buena opción para esquivar el bosque y encontrar algunos items. Dirigite hacia la última cueva en el extremo más alejado del bosque. Una vez allí, tené mucho cuidado con los guardias y con el piso: hay muchos hoyos en él. Usá el gancho para cruzar por encima de las brechas en el suelo y, cuando llegues al puente, entrá por la última puerta enrejada de tu derecha. Seguí el mapa hasta el final del sendero y encontrarás e Goo acompañado de dos osos. Ignorá a los osos y atacá directamente a Goo, ya que el nivel finalizará cuando éste esté muerto.

Estrategias

NIVEL 4: CROSS THE CHECKPOINT

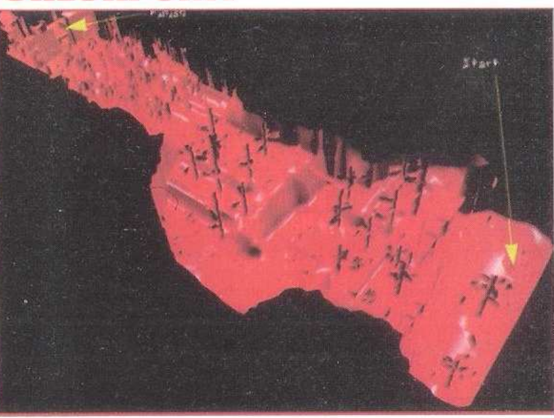

Tené cuidado del arma de esta chica.


Podés espiar desde las ramas de los árboles.


Trepate a los puestos de vigilancia y despachá a los guardias.


Los árboles de bambú son excelentes escondites.


El muchacho es un poco más rápido que su hermana.



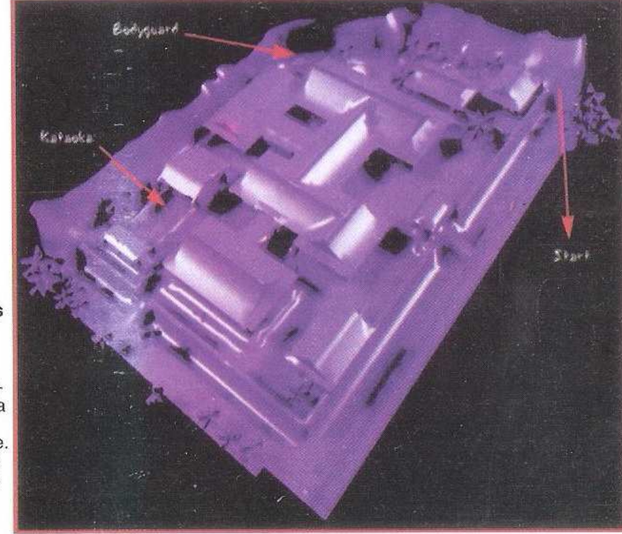
Comenzarás este nivel con una batalla contra una chica guardiana. Esta muchacha posee un arma muy larga, por lo que te encontrarás en desventaja con respecto a ella. Pero si atacás y bloqueás en los momentos justos, no será un gran problema. Subite al techo de la puerta e inspeccioná el área antes de entrar a la zona del checkpoint. Podés trepar a los puestos de vigilancia y despachar a los guardias en silencio. Cruzá el río y usá el gancho para trepar. Agarrate de las cornisas antes de subir, así podrás atacar a los arqueros sigilosamente. Una vez que hayas dejado atrás el bosque de bambú, atacá por sorpresa a los dos guardias que custodian la puerta, escondiéndote detrás de los árboles de bambú. Cuando cruces por la puerta, deberás enfrentarte al hermano de la chica guardiana. No te preocupes: no es mucho más fuerte que ella.

NIVEL 5: EXECUTE THE CORRUP MINISTER


Revisá el área antes de subir a los techos.


El guardaespaldas está en la fuente del lado Noreste.


Kataoka te estará esperando en la tienda de los arqueros.



Este es un nivel relativamente fácil si te movés por los techos. Primero, debés hallar al guardaespaldas del ministro Kataoka en el extremo Noreste del mapa. Lo encontrarás vagueando junto a una fuente. Asegurate de que los enemigos que haya por la zona estén muertos, así no tendrás compañía indeseable cuando estés combatiendo con el guardaespaldas. Este se rendirá a mitad de la batalla, pero será asesinado por una flecha de Kataoka. Subí nuevamente a los techos y dirigite hacia la tienda de los arqueros (hacia el Noroeste) donde Kataoka te estará esperando. Una vez más, asegurate de que los enemigos en el área hayan sido despachados antes de combatir con Kataoka. Sus flechas causan una gran cantidad de daño pero, como la mayoría de los arqueros del juego, no son de mucha utilidad a corta distancia.



Sophitia!, Sophitia!!, Siegfried! y jugar como SoulEdge y Han Myong.

Sophitia! - Terminá el modo Edge Master con Sophitia y recogé sus ocho armas. En la pantalla de selección de personajes, poné el cursor sobre Hwang y presioná ←. Deberás aparecer en una caja oculta llamada 'Sophitia!'. Ahora podés jugar con Sophitia sin armadura.





Sophitia!! - Debés recoger las ocho armas de cada uno de los personajes en el modo Edge Master. En la pantalla de selección de personajes, posá el cursor sobre Hwang y presioná ←. Deberás aparecer en una caja oculta llamada 'Sophitia!!'. Ahora podés jugar con Sophitia en traje de baño.

Siegfried! - Terminá el modo Edge Master con Siegfried y recogé sus ocho armas. En la pantalla de selección de personajes, posá el cursor sobre Cervantes y presioná →. Deberás aparecer en una caja oculta llamada 'Siegfried!'. Ahora podés jugar con Siegfried poseído por el poder maligno de SoulEdge.





Jugar como SoulEdge - Terminá el juego en modo Arcade en cualquier nivel de dificultad con los 10 personajes. En la pantalla de selección de personajes, SoulEdge debería aparecer entre Mitsurugi y Siegfried.





Jugar como Han Myong - Primero, deberás activar a SoulEdge con el truco anterior. Terminá el juego en modo Arcade con Hwang y, luego, terminá nuevamente el modo Arcade con Seung Mina. En la pantalla de selección de personajes, posá el cursor sobre Hwang y presioná ← hasta que la caja oculta de Han Myong aparezca. El estilo de lucha de Han es similar al de Hwang.

BUST-A-MOVE-4

Otro mundo.

Obtendrás un completo set nuevo de niveles cuando ingreses este código.
8 En la pantalla de títulos, presioná Δ←→←Δ. Oirás un sonido y verás un pequeño ícono verde en la esquina inferior derecha de la pantalla que confirman que el código fue ingresado correctamente.
8 Desde el menú de Juego, elegí Puzzle y luego seleccioná Arcade.
8 Elegí el nivel de dificultad que quieras y, entonces, ¡estarás listo para jugar una rimbombante cantidad de nuevos niveles!



















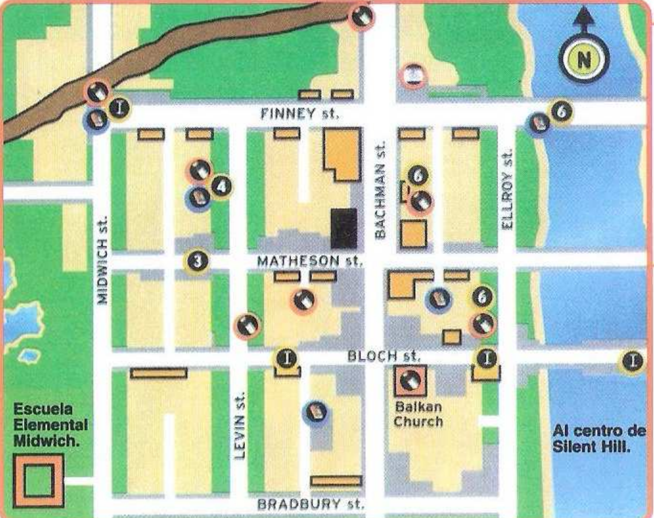



Hay un total de cuatro endings diferentes en el juego. Dos encuentros distintos determinarán qué ending recibirás. Si seguís la guía que te dimos, recibirás el ending malo (probablemente, todo el mundo accederá a éste). Las buenas noticias son que podés acceder al buen ending en cualquier momento, excepto que estés muy cerca del final. Hemos nominado a los endings como Malo, Malo+, Bueno y Bueno+.

UNOS CONSEJITOS UTILES

- **Aprendiendo el control** - Este es el punto más importante antes de comenzar a jugar. Debés familiarizarte con el sonido de la radio: cuando lo escuches, sacá tu arma y preparate.
- **¿Tenés todo?** - Las buenas noticias son que, como en el mundo real, siempre podés volver atrás a recoger aquellos objetos que pasaste por alto y explorar absolutamente todo.
- **Secretos** - Silent Hill trae muchos secretos consigo. Hay un total de cuatro endings diferentes. Un grupo de armas secretas aparecerá una vez que se haya terminado el juego con cualquier ending.

ESTRATEGIAS



Nivel 1. CAFE 5-2

Debés recoger el mapa, la linterna, el cuchillo, dos frascos de salud y salvar el juego. Tratá de dejar el lugar. Te llevará aproximadamente unos cuatro disparos deshacerte del monstruo volador. Recogé la radio y salí del Café.

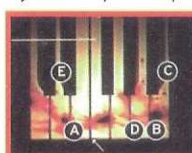


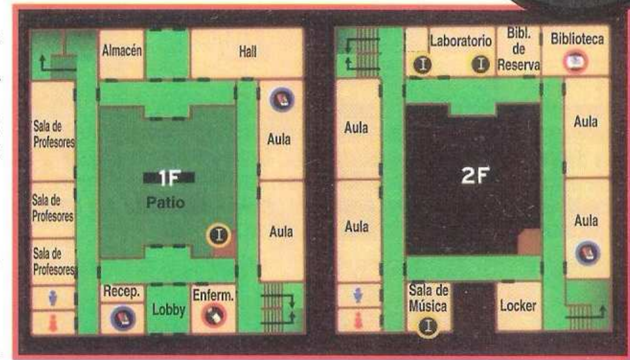
Nivel 2. VAGANDO POR EL PUEBLO - Old Silent Hill

Andá hasta el callejón donde viste por primera vez a Cheryl. Evitá a los monstruos y explorá el pueblo. Hay muchos frascos de salud y balas que recoger, pero siempre tratá de evitar meterte en problemas con los monstruos. Debés hacerte con las páginas de Cheryl en las que te dice que revises la perrera que está enfrente de la casa en Levin Street. Estas páginas las encontrarás en Matheson Street. Usá la llave que encontraste en la perrera para entrar en la casa que está detrás de la misma. Examiná el mapa de la puerta trasera para hallar los lugares de las llaves. Tomá la llave de detrás del Café, la que está en Ellroy Street y la que está en Finney Street. Atravesá al patio trasero y el callejón y dirigite hacia la escuela.

Nivel 3. ESCUELA ELEMENTAL MIDWICH

Tomá el mapa de la escuela en el lobby. Metete en la primera puerta de la derecha (la enfermería) y salvá el juego. Tomá el kit de primeros auxilios y el frasco de salud. Cuando salgas, andá a la izquierda y examiná los papeles en la sala de recepción. Subí al segundo piso y metete en el cuarto que está a la izquierda del laboratorio. Tomá los productos químicos. Usá los productos químicos en la estatua para conseguir el medallón de oro. Andá a la torre del reloj y usá el medallón en el panel de la izquierda. Andá al cuarto de música. Fijate en el poema que está en el pizarrón y tocá las teclas de acuerdo al dibujo (por orden alfabético). Si lo hiciste bien, ganarás el medallón de plata. Andá a la torre del reloj y usá el medallón de plata en el panel de la derecha. Andá a la escalera de la derecha y bajá hasta el sótano. Activá la caldera. Volvé a la torre del reloj, entrá en ella y seguí el túnel hacia abajo.





CLAVES





Nivel 4. ESCUELA ELEMENTAL MIDWICH - The Evil.

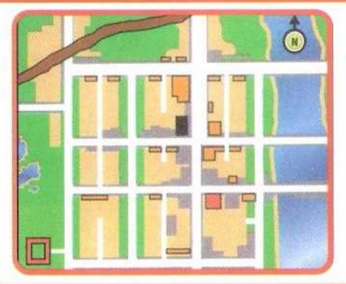
Al salir de la torre del reloj, andá hacia la puerta norte. Andá al cuarto de la izquierda y tomá la bola de goma. Andá al corredor del este. En el segundo cuarto hallarás la tarjeta. Atravesá la oficina de recepción en el primer piso y usá la tarjeta en la puerta. Metete en el baño de hombres y tomá la escopeta. Tomá las balas que hay en el asiento del corredor oeste. Andá al segundo piso y tomá las balas del primer cuarto del lado oeste. Encontrarás la llave de la Biblioteca de Reserva en el Locker Room. Usá esta llave en el cuarto del noreste. Leé el libro. Subí al techo y examiná los hoyos de drenaje (a la derecha de la válvula de drenaje). Usá la bola de goma en el hoyo y activá la válvula de drenaje. Volvé al primer piso y agarrá la llave que está cerca de la puerta norte. Subí nuevamente al segundo piso y usá la llave en la primer aula del lado izquierdo. Bajá al sótano y tomá las balas del primer cuarto. Andá a la sala de la caldera y mové la válvula de la izquierda dos veces hacia la izquierda y la válvula de la derecha dos veces a la derecha.





BOSS

El primer boss es un enorme bicho parecido a un gusano. Para matarlo, deberás recordar el cuento que leíste en la escuela. Para conseguir que abra su boca bien grande, deberás dispararle unas cuantas veces. En ese momento se detendrá por un instante y, si estás lo suficientemente cerca, tratará de atraparte con su boca. Si te agarra, morirás instantáneamente, así que preparate para retroceder en Modo de Ataque. Sólo necesitarás dos disparos de escopeta bien dirigidos para matarlo.

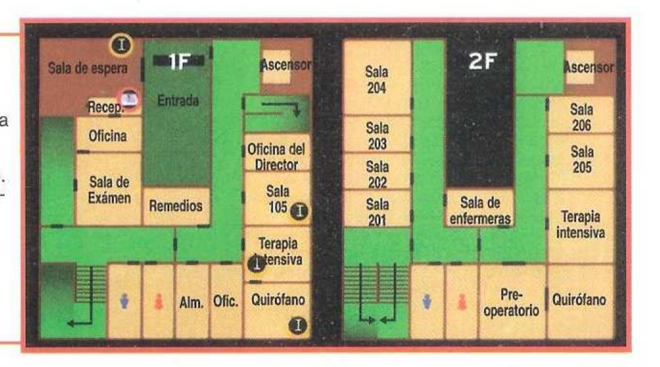


Nivel 5. VAGANDO POR EL PUEBLO - Old Silent Hill

Salí de Bradbury Street por el callejón, atravesá el patio trasero de la casa y la casa misma para volver a la calle. Metete en la iglesia y tomá el Flauros y la llave del puente. Andá al puente (bajando por la ruta al este de la iglesia). Encontraras los controles para bajar el puente al sur de la calle. Usá la llave en los controles y tomá el mapa de la nueva área del pueblo. Una vez que hayas cruzado a la nueva área, andá directo al hospital.

Nivel 6. HOSPITAL ALCHEMILLA

Agarrá al mapa del hospital del primer banco. Entrá en la primera habitación para encontrarte con Michael. En la segunda habitación desde abajo, en el lado derecho, podrás encontrar el mapa del sótano. Encontrarás la llave del sótano en el cuarto de abajo a la derecha. Tres cuartos meas arriba, encontrarás una botella de plástico. Andá al sótano y, en el segundo cuarto de la derecha, encendé el generador. Subí con el ascensor al segundo y tercer piso, volvé al ascensor y andá al cuarto piso.

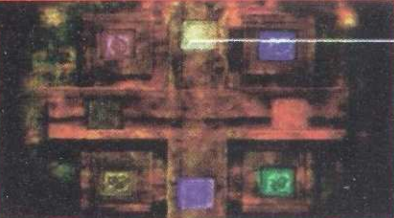




pasar los tentáculos y agarrá el plato del sombrerero. Subí al tercer piso nuevamente y tomá el plato de la tortuga de la habitación de hombres. Bajá al segundo piso y ubicá los cuatro platos de acuerdo al dibujo. Tomá la llave para el almacén del sótano, el alcohol desinfectante y el encendedor. Bajá al sótano: en el cuarto del generador podés recoger un martillo. Andá a la morgue y agarrá los dos frascos de salud y la ampolla. Usá la llave para abrir la puerta inferior izquierda y empujá los estantes para dejar a la vista una puerta. Usá el alcohol sobre la enredadera y luego el encendedor. En el subsuelo hallarás la llave del cuarto de consulta y un videotape. Andá al primer piso y tomá la llave del negocio de antigüedades. Salí del hospital.

Nivel 7. HOSPITAL ALCHEMILLA - The Evil

En el primer piso, usá la máquina expendedora de dulces rota para conseguir tres frascos de salud. Subí al tercer piso, tomá el paquete de sangre y el plato del gato. Bajá al primer piso y tomá el plato de la reina. Subí al segundo piso y usá el paquete de sangre para



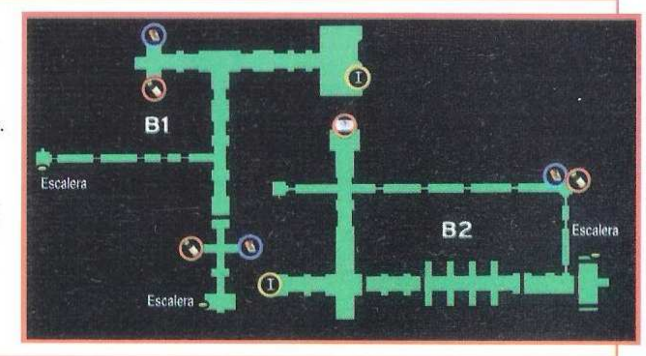


Nivel 8. VAGANDO POR EL PUEBLO - Central Silent Hill

Andá hasta el negocio de antigüedades en la esquina noreste. Una vez en él, empujá los estantes para revelar un agujero. Examiná el altar y andate. Andá al edificio Town Center. y subí las escaleras siguiendo el sonido. Tomá el rifle de caza y matá al gusano. Volvé al hospital, metete en la sala de consulta y hablá con Lisa nuevamente.

Nivel 9. LAS CLOACAS

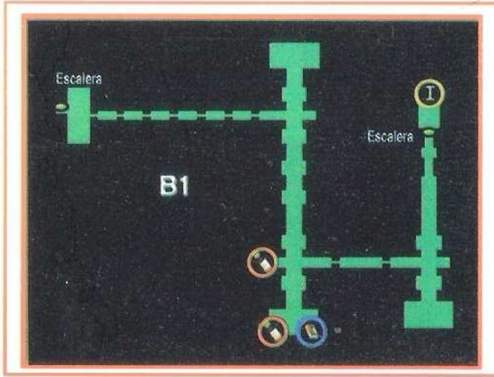
Rompé el candado con el martillo, abrí la reja y bajá hasta las cloacas. En el camino izquierdo del primer piso hallarás un cartucho de rifle, un frasco de salud, un cartucho de escopeta y balas. En el camino derecho del primer piso hallarás el mapa de las cloacas (se recomienda que salves el juego) y la llave de la puerta de las cloacas en la biblioteca al lado del escritorio. Andá al segundo nivel y verás balas, un frasco de salud y un kit de primeros auxilios. Tomá el frasco de salud y las balas de la esquina noreste. Tomá la llave de salida en la esquina suroeste de las cloacas.



Nivel 10. VAGANDO POR EL PUEBLO - Lakeside

Andá al bar de Annie, agarrá los dos frascos de salud, la llave del cuarto del motel y el recibo. Andá hacia el faro y subite al bote que está en el muelle. Verás una caja de balas, balas para rifle y un frasco de salud. Andá hacia el faro, subí hasta arriba y luego bajá. Volvé al bote y andá hacia el norte. Entrá al sistema de cloacas para llegar al parque de diversiones. La cloaca que debés seguir es la que está al noroeste del muelle (el mapa para las cloacas está en la pared del principio de las cloacas). Tomá el frasco de salud al final del segundo túnel. También hay algunas balas y otro frasco de salud al final del túnel del sudoeste. Al igual que las cloacas anteriores, esta zona puede darte unas cuantas sorpresas con easas criaturas acuáticas. Tenés cuidado con el techo. Es preferible evitar estos monstruos y seguir de largo, sería un desperdicio de balas matarlos. Explorá el parque de diversiones para hallar algunos frascos de salud y power-ups para las municiones. Dirigite al carrusel.

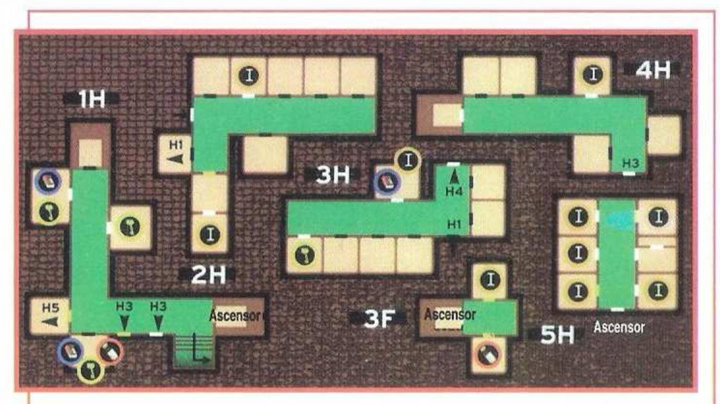




Nivel 11. PARQUE DE DIVERSIONES - Boss

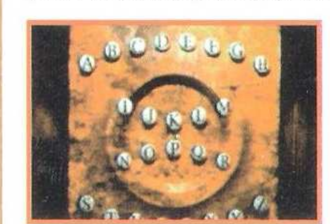
Hay diferentes maneras de matar a Cybil, pero esta que te damos es la más común. Deberás usar la archifamosa táctica de 'disparar y correr'. Cybil tiene un arma que produce una enorme cantidad de daño. Disparale y corré rapidamente en la dirección opuesta. Cuando corras alrededor del carrusel, la perderás de vista unos momentos, pero no te confíes. Aparecerá sobre uno de los caballos, saltará y comenzará a perseguirte otra vez.

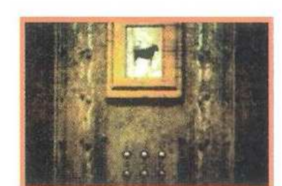




Nivel 12. FINAL

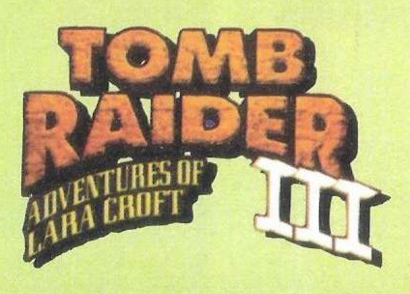
(Dada la extremadamente extraña naturaleza del último nivel, simplemente daremos una lista de cosas para encontrar y puzzles que resolver).
Verás una caja de balas en el cuarto de la derecha del elevador. Un kit de primeros auxilios y una caja de cartuchos para escopeta, además del destornillador y el set de alicates. Usá los alicates en la faceta para conseguir la llave de Ophiel. Para resolver el **puzzle de la puerta**, debés ingresar las iniciales, desde el más joven hasta el más viejo, de la lista del Grim Reaper (la muerte). Esto se consigue presionando las teclas A, L, E, R, T. Hallarás el amuleto de Solomen. Para resolver el **puzzle del animal**, deberás tener en mente los signos del zodíaco. Ajustá la posición inicial usando los símbolos que ya tenés. Luego, necesitarás ingresar la posición de cada uno de los símbolos. Las posiciones son (de izquierda a derecha): 3, 7, 1. Recogé el plato del tiempo y usalo en el reloj. Tomá la llave de Hagith. Andá al segundo piso y tomá el cresta de Mercurio y el anillo de las cajas de vidrio. También debés tomar las balas y la cámara. Usá el destornillador en el plato de metal. Subí al tercer piso. Para conseguir la secuencia de las puertas debés ir a los dos cuadros que hay a ambos extremos del altar y prender la luz. Usá la cámara y las secuencia serán reveladas. En la puerta de la izquierda del tercer piso hallarás la llave de la jaula para pájaros y en la puerta de la derecha, un frasco de salud. Andá al primer piso y usá la llave en la jaula para conseguir la llave de Phaleg. Tomá la daga de Melchior y usá el anillo en la heladera. Tomá el Ankh, el frasco de salud y la llave de Bethor. Usá todos los símbolos para abrir la puerta del niño. Preparate para el final.





Nivel 13. BOSS

El último boss cambiará dependiendo del camino que hayas tomado y, por ende, del ending que te corresponde. La niña con aspecto de dios es el más común, así que ésto es lo que debés hacer para derrotarla. Disparale con todo lo que puedas. Cuando empiece a descargar electricidad, corré alrededor de ella hasta que se termine la energía. Deberás descargar todas tus armas de fuego contra ella, dado que no podrás acercarte lo suficiente como para usar tus armas de mano.



Lara Croft



Reportaje exclusivo con el creador de Gran Turismo KAZUNORI YAMAUCHI

Kazunori Yamauchi puede ser considerado un japonés más entre tantos millones. Error. Es el responsable de haber concebido nada menos que el Gran Turismo, un juego de carreras considerado por muchos como el mejor juego de este estilo jamás creado. Hoy, ante el inminente lanzamiento del Gran Turismo 2, decidimos cruzar unas palabras con él...

¿En qué te inspiraste para crear el Gran Turismo?
Desde que tenía 15 años que venía pensando que esta clase de juegos era necesaria. Había -y aún hay- una enorme cantidad de juegos de carreras en el mercado. Pero ninguno con casi tantos coches como puede uno ver en la calle. Estos juegos tienen muchos autos deportivos especiales y autos de carreras, así como pistas y circuitos especiales. Así que no creo haber hecho nada realmente especial, sino algo que los conductores querían.

¿Cuánto tiempo tardaste en desarrollar el juego o, al menos, en diseñarlo?
El desarrollo y la producción del Gran Turismo llevó tres años. Pero fueron seis años desde que le encargué el diseño a Sony.

GT constó de 116 automóviles, y GT2 posee aún más. ¿Cómo hicieron para determinar las especificaciones de los autos y sus características? ¿Manejaste y testeaste algunos de estos autos vos mismo?
La verdad, no tuve la oportunidad de manejar todos los autos, aunque me hubiera encantado. Lo que hicimos fue crear un modelo físico por computadora en el que ingresamos los parámetros físicos de los autos reales, como el peso, los caballos de fuerza, etc. Luego, conseguimos una representación realística del auto. La gran mayoría de los datos fueron proporcionados por los constructores de los autos.

¿Qué autos tuviste la oportunidad de manejar?
No pude manejar ninguno de los autos europeos y americanos. Por suerte, los constructores japoneses nos facilitaron ellos mismos los coches para que los probáramos. Tuvimos la oportunidad de conducir cerca de 30 autos diferentes. Yo, por ejemplo, pude conducir el Nissan GT-R y el Acura NSX. La verdad, ésa fue la verdadera razón por la que hice GT. Yo no quería diseñar un juego, ¡quería manejar los autos! *(se ríe).*

¿Creés que Gran Turismo 2 estará empujando la tecnología de la Playstation hasta el límite?
Con cada juego que he desarrollado, siempre traté de generar la mejor calidad para el producto mediante la tecnología de la Playstation. Luego de terminar la producción de cada uno de los juegos, entendía mucho mejor la tecnología que la Playstation podía ofrecer. En GT, los modelos físicos consumieron ellos solos el 50% de la potencia de la máquina. Estoy seguro de que con GT2 podremos reducir ese consumo a un 20%.

¿Qué nos podés decir sobre GT2?
Bueno, no soy muy adepto a adelantar nada. Creo que con lo que se ha visto hasta ahora es suficiente. Lo único que puedo decirles es que, si se sorprendieron con GT, entonces GT2 se va a convertir en una obsesión...







Sony Computer Entertainment America ha anunciado que la segunda entrega del Gran Turismo será lanzada simultáneamente en todo el mundo este invierno. Esta tan ansiadamente esperada secuela está siendo desarrollada por los creadores originales del GT, Polyphony Digital, bajo las órdenes del genio creador del GT: Kazunori Yamauchi.
GT2 tiene incorporados cerca de 400 autos de diferentes constructores europeos, americanos y japoneses, y más de 20 circuitos, lo que, en comparación con los 116 autos y los 11 circuitos del primer juego, habla de una mejora formidable con respecto a la base de datos y los trabajos de diseño. Yamauchi está también afinando el ya excelente engine del juego: desde el lanzamiento del primer GT han encontrado nuevas maneras de aumentar la potencia de las Playstation. Decir que este juego va a romper todo lo conocido hasta ahora, es innecesario. Ninguno de nosotros -y, seguramente, ninguno de ustedes tampoco- podemos esperar para tener esta maravilla en nuestras manos. Como habrán leído en el reportaje a Kazunori Yamauchi, no es mucha más la información que se desprende por parte de la gente de Polyphony Digital. Así que, por ahora, tendremos que conformarnos con estas increíbles imágenes que la gente de Sony ha habilitado.













TOCA



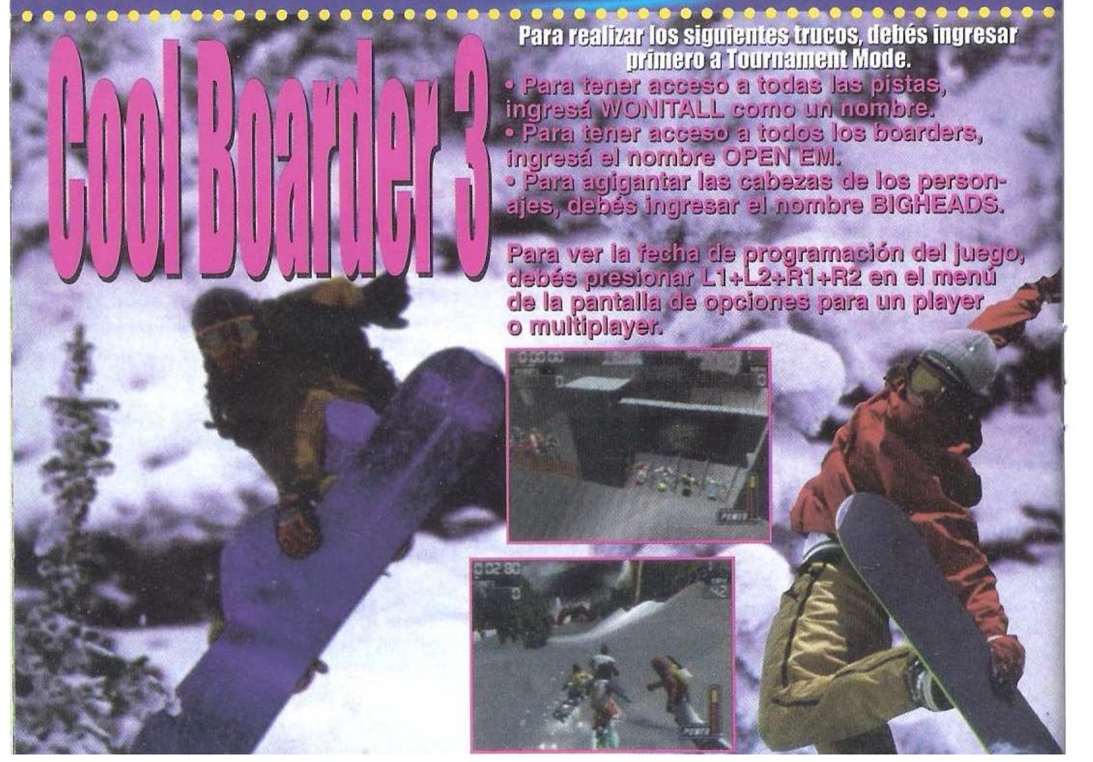
TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Para ejecutar estos excelentes trucos, debés comenzar una carrera y, en la pantalla de Enter Name, ingresá los siguientes nombres. Si lo hiciste correctamente, oirás una voz confirmándolo que dice "Cheat Mode Enabled". Nota: Estos trucos funcionan unicamente en los modos Single Race y Time Trial.

- Acceso a todas las pistas - JHAMMO
- Desactivar detección de colisión - CMNOHITS
- Modo Go-Kart - CMCHUN
- Vista de helicóptero - CMCOPTER
- Bloquear los Back Ups - CMLOCK
- Modo baja gravedad - CMLOGRAV
- Modo Micro Machines - CMMICRO
- Niebla multicolor - CMDISCO
- Correr con un tanque - CMGARAGE
- La lluvia sube - CMRAINUP
- Modo cielo estrellado - CMSTARS
- Campeonato espejado - PATSCREEM
- Modo turbo - XBOOSTME
- Pista Volcano - CMDISCO



Cool Boarder 3



Para realizar los siguientes trucos, debés ingresar primero a Tournament Mode.

- Para tener acceso a todas las pistas, ingresá WONITALL como un nombre.
- Para tener acceso a todos los boarders, ingresá el nombre OPEN EM.
- Para agigantar las cabezas de los personajes, debés ingresar el nombre BIGHEADS.

Para ver la fecha de programación del juego, debés presionar L1+L2+R1+R2 en el menú de la pantalla de opciones para un player o multiplayer.



-Segunda parte-

En el número pasado de la Club Playstation te presentamos los 16 primeros niveles de este apasionante juego de acción. En esta segunda y última parte te entregamos las estrategias para los niveles restantes, más el nivel final.



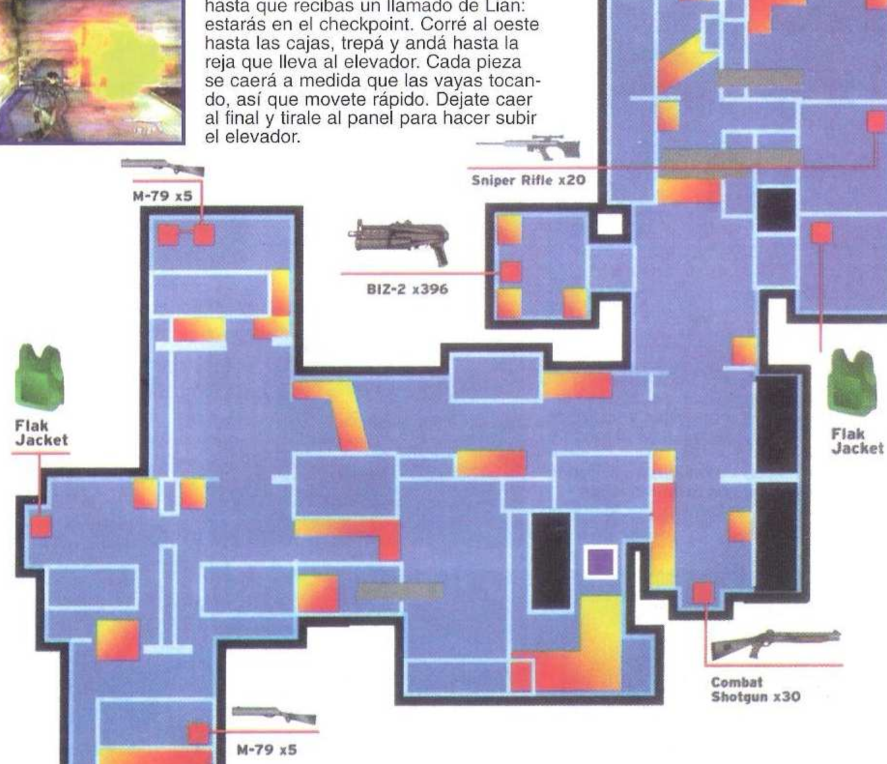




Nivel 17. WAREHOUSE 76

(Nota: Tenés solamente 15 minutos para completar este nivel).

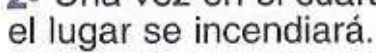
1• El objetivo es salir del nivel lo más rápido posible. Movete al sur hasta la habitación siguiente y andá al oeste. Subite a las cajas y metete en la siguiente habitación. Rodá a través del agujero de arriba de las cajas. Bajá y alcanzá la reja de arriba para pasar al siguiente cuarto. Corré hacia el oeste hasta que recibas un llamado de Lian: estarás en el checkpoint. Corré al oeste hasta las cajas, trepá y andá hasta la reja que lleva al elevador. Cada pieza se caerá a medida que las vayas tocando, así que movete rápido. Dejate caer al final y tirale al panel para hacer subir el elevador.



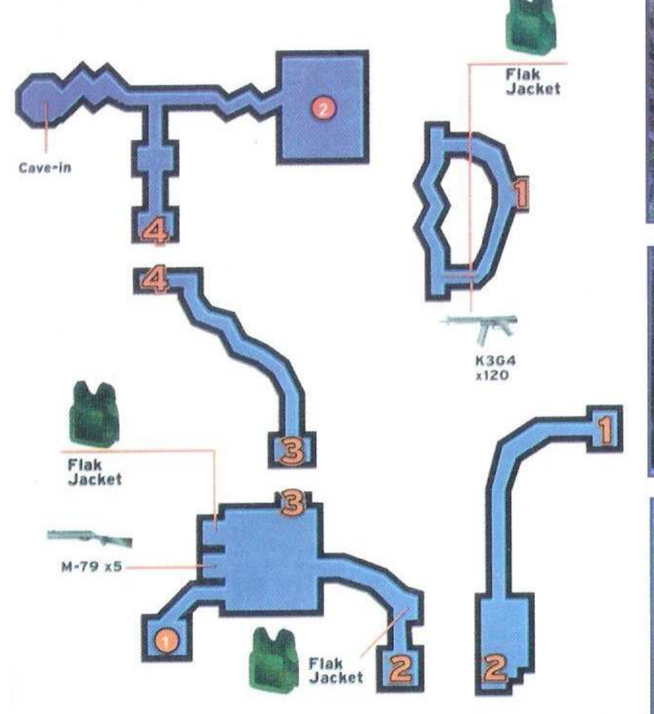


Nivel 18. SILO ACCESS TUNNELS

1• Caerás en el primer hoyo del camino superior. El cuarto de control no tiene energía: deberás trepar y activarlo manualmente. Luego, activá el elevador y bajá por él.



2• Una vez en el cuarto de energía, recibirás otro llamado de Lian. Luego de activar las tres terminales, todo el lugar se incendiará.





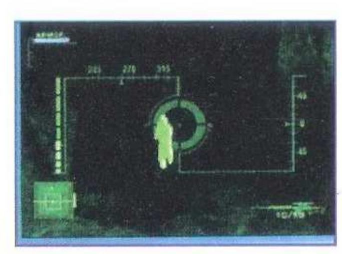




Nivel 19. TUNNEL BLACKOUT

1• Deberás saltar dentro del agujero en llamas, cayendo sobre vigas y haciendo las cosas paso a paso. Llegá al fondo y prendé tu linterna.

2• Usá el rifle de visión infrarroja. Todos ellos llevan chalecos antibalas. Este nivel tiene sólo un camino, por lo que no podrás perderte.





Nivel 20. MISSILE SILO

(Nota: Sólo tendrás tres minutos para salir del nivel una vez que el R9 Devyaka haya sido lanzado).

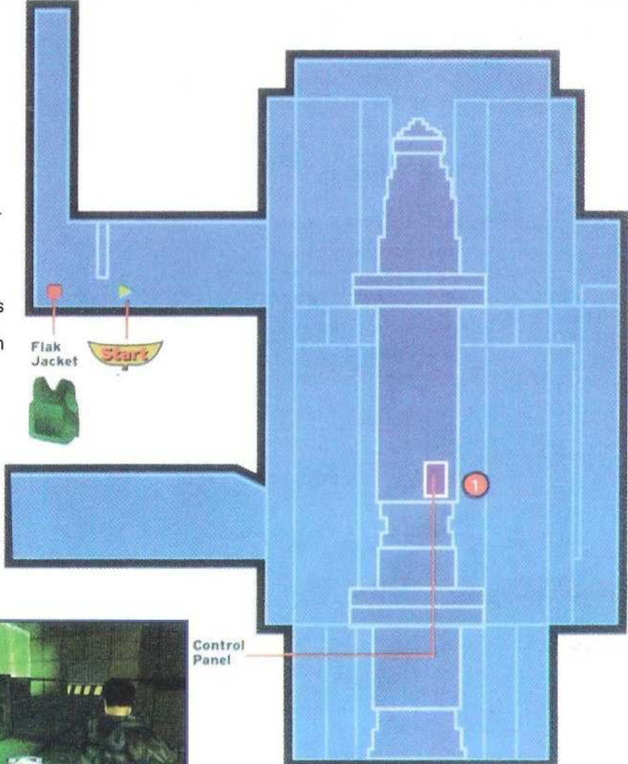
1• Bajá al segundo nivel de la torre y trepate a los pequeños rieles. Usá el BIZ-2 con los guardias (si le das al R9 Devyaka, explotará). Una vez arriba, ingresá los códigos en el panel lateral del misil. Rodá debajo del escudo de contención y andá hasta la computadora de comando.

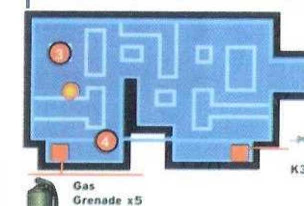
2• Matá a los guardias y a los científicos. Tomá la tarjeta y abrí la sala de comando del misil.

3• En la sala principal, verás 4 guardias en plataformas elevadas. Debés disparar rápido con el BIZ-2. Sól quedarán unos segundos para llegar a las últimas computadoras y acceder al panel principal.





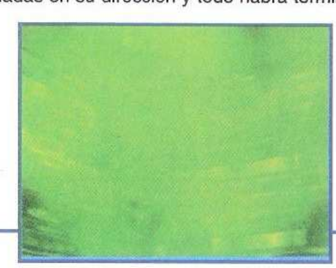




Final. ENCUENTRO CON RHOEMER

Rhoemer está armado con una M-79 de granadas infinitas. Si luchás contra él de manera convencional, estás frito. El truco es usar granadas de gas. Subite al lugar desde donde sus guardias estaban disparando y escondete en el rincón. Cuando la acción comience a declinar, lanzá algunas granadas en su dirección y todo habrá terminado.



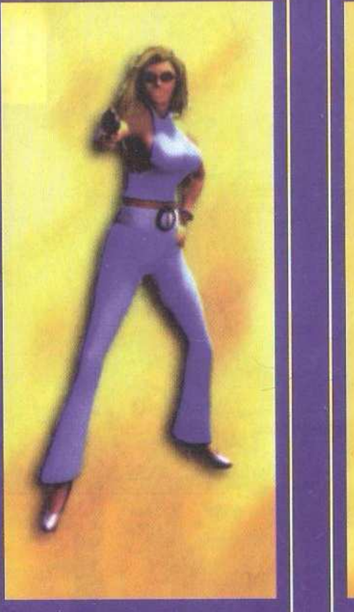






Ficha/Perfil

VIGILANTE 8



Nombre: **Chassey Blue**

Vehículo: '67 Rattler

Banda: Vigilantes

Arma Especial: Multiple Shot Stunner

Chassey Blue es una chica 'vestida para matar'. Posee una envidiable velocidad, aunque tiene algunos asuntitos pendientes en lo que respecta a armadura y su puntería es solamente aceptable. Es un excelente personaje para aquellos jugadores experimentados, que prefieren pegar y huir en lugar de verse en medio del ojo del huracán.





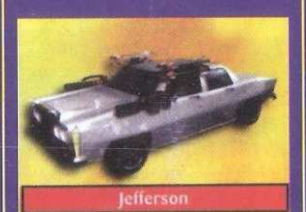
Nombre: **John Torque**

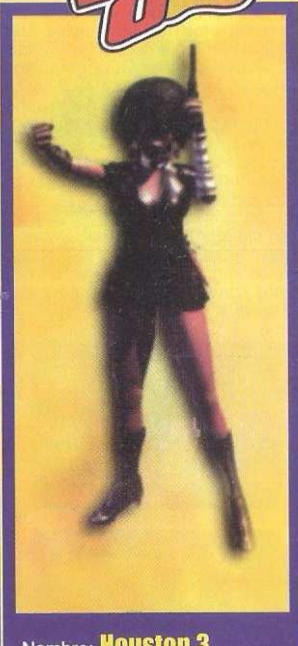
Vehículo: '69 Jefferson

Banda: Vigilantes

Arma Especial: Soundwave

John es un rutero funky, bastante amistoso y con un pronunciado gusto por la música estridente. Un muchacho apuesto capaz de dejar todo cuando se lo necesita. Es muy bueno a la hora de recorrer los circuitos y posee una armadura realmente fuerte. El punto más flojo de su currículum es su baja velocidad. Ideal para principiantes.





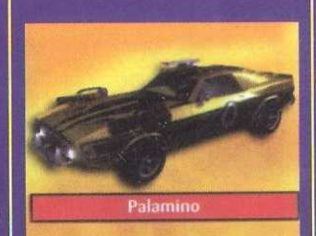
Nombre: **Houston 3**

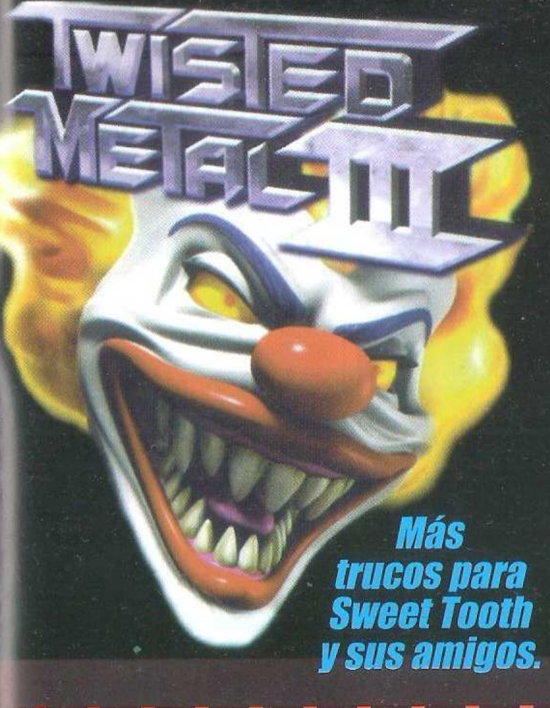
Vehículo: '75 Palamino

Banda: Coyotes

Arma Especial: Death Ray

Puede ser que sea solamente mitad humana... pero es toda una mujer. Bueno, éso es lo que ella dice y nosotros nos sentimos inclinados a creerle. Maneja un muy atractivo vehículo, el que puede cambiar cada vez que lo necesite. Disparando y repeliendo ataques es solamente aceptable, aunque puede ser considerada comouno de los mejores personajos, teniendo en cuenta su soberbia velocidad.

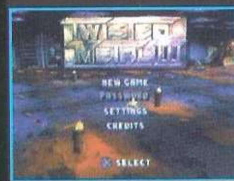


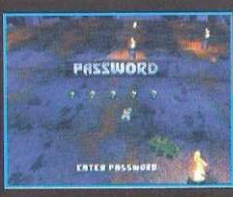


Más trucos para Sweet Tooth y sus amigos.

Desde el menú principal, ingresá a la opción de passwords e ingresá cualquiera de los siguientes códigos.

- Todos los items para armas son Homing Missiles - START, R1, L1, START, START.
- Los autos de la CPU ignoran los items de salud - ↓, L1, ↓, START, Δ.
- Misil congelado - Δ, ↑, O, →, START.
- Bombas Ricochet gigantes - ←, →, ←, →, ↑.
- Modo Massive-Force - Δ, O, ↓, ←, ↑.
- Sin items de salud - SELECT, L1, SELECT, START.
- Sin items para recuperar toda la salud - L1, START, START, START, R1.
- Sin items - SELECT, SELECT, R2, L2, START.
- Pista resbaladiza - ↑, ↑, X, X, ↑.







DARK FORCES

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE.

Estos son dos formidables trucos que te serán de muchísima utilidad cuando te encuentres trabado en algún lugar del juego.

- Password especial

En la pantalla de títulos, seleccioná la opción Restore Game e ingresá la siguiente password: X7P!45QX39. Cuando comiences el juego, podrás ir a cualquier misión del juego que quieras.



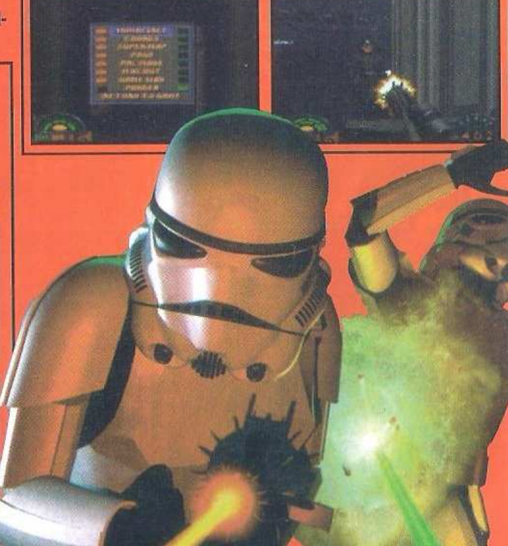






- Menú de trucos

Durante el juego, presioná ←OX→OX↓OX. Si lo hiciste correctamente, tendrás acceso a un menú de trucos en el cual encontrarás trucos como Invencibilidad, Super Mapa, Ganar el Juego, Coordenadas, etcétera.



¡Tu referencia nº 1 para códigos secretos, estrategias y tácticas!

ACCESO PERMITIDO

• BLOODY ROAR

Cabeza grande, Kid Fighter y modos bonus:

Cabeza grande - En la pantalla de selección de luchadores, mantené presionado L2, posate sobre el luchador que quieras seleccionar, y presioná O. Cuando la pelea comience, tu personaje tendrá una cabeza gigante.



Kid Fighter - En la pantalla de selección de luchadores, mantené presionado R2, posate sobre el luchador que quieras seleccionar, y presioná O. Cuando la pelea comience, tu personaje tendrá el tamaño de un chico.
Códigos para modos bonus:
Recuperación de vitalidad - Terminá el juego con Bakuryu en nivel 4.
Big Arm Type - Terminá el juego en nivel 4 con cualquier luchador sin usar ningún 'continue'.
No Gauge Mode - Terminá el juego con Yugo en cualquier nivel de dificultad.



• BROKEN HELIX

Más salud, armadura y municiones:

Para conseguir más salud y más armadura, pausá el juego y presioná Δ. En la pantalla siguiente, posá el cursor sobre Help Text y mantené presionados L1+R2 y

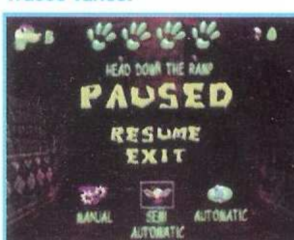




luego presioná O+X. Despausá el juego, y habrás obtenido más salud y más armadura.
Para conseguir más municiones, pausá el juego y presioná Δ. En la pantalla siguiente, posá el cursor sobre Help Text y mantené presionados L1+R2 y presioná Δ+X. Despausá el juego y habrás obtenido más municiones.

• GEX: ENTER THE GECKO

Trucos varios:



Pausá el juego e ingresá cualquiera de los siguientes códigos.
Vidas infinitas - Mantené presionados L2 o R2 y, luego, presioná ↑↑↓→Δ↓. Despausá el juego y obtendrás vidas infinitas.
Invencibilidad - Mantené presionados L2 o R2 y, luego, presioná ←→Δ↓→←. Despausá el juego y serás invencible.
Modo Timer - Mantené presionados L2 o R2 y, luego, presioná →Δ→←ΔX. Despausá el juego y un medidor de tiempo aparecerá en una esquina, que te mostrará cuánto tiempo has estado jugando al juego.



• MEGA MAN X4

Jugar como Dark Zero o Dark Mega Man:

Dark Zero - En la pantalla de selección de personajes, poné el cursor sobre Zero y mantené presionado R1. Luego, presioná →→→→→→. Soltá R1, presioná y mantené O y presioná X. Cuando el juego comience, Zero estará usando una armadura negra.
Dark Mega Man - En la pantalla de selección de personajes, poné el cursor sobre Mega Man X y presioná OO←←←←←←. Presioná y mantené presionado L1+R2 y luego









presioná X. Cuando el juego comience, jugarás como Dark Mega Man.

• NCAA FOOTBALL '98

Trucos varios:





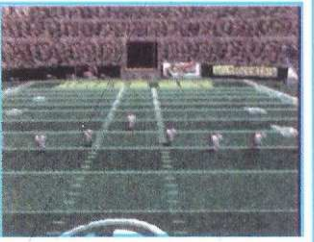
Ingresá las siguientes passwords en la pantalla de User Records.
Football eléctrico - ELECTRICH
Activar el menú FMV - SEE FMV
Ver los 112 equipos - WHOLE POLL
Jugadores más rápidos - GB SPEED
Ver todos los estadios - COOLSITE
Jugar como el equipo de EA Sports -
Los tiempos duran 15 segundos - SHORT QUART
Pausa MVP - Durante un partido, cuando estés dentro de las últimas 5 yardas sin defensores frente a vos, presioná y mantené presionados L2+R2.

• NFL GAMEDAY '98

Trucos varios:

Ingresá los siguientes códigos en el menú de Easter Eggs.
La CPU recuerda 30 jugadas - **deep gray**







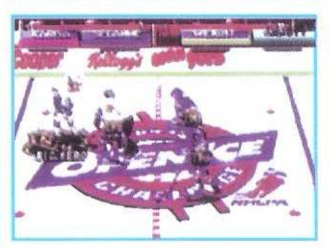


El ataque de la CPU es más veloz - **cpu offense**
La defensa de la CPU es más veloz - **cpu defense**
Saltos defensivos más altos - **rejection**
Hiper velocidad - **juice**
Jugadores 2D - **cookie cutter**
Goles de largo campo - **big foot**
Lesiones o faltas personales - **blind ref**
El receptor tiene manos gigantes - **gloves**
Jugadores sin cabezas - **horsemen**
Jugadores sin brazos - **look ma**
Jugadores chiquitos y rápidos - **flea circus**
Jugadores sin piernas - **ahab**
Equipos y estadio especiales - **thin air**

• NHL OPEN ICE CHALLENGE

Trucos varios:





Ingresá los siguientes códigos en la pantalla de Tonight's Game justo antes del Faceoff.
Jugadores cabezones - ↑+pase+turbo.
Jugadores con cabezas de bebé - Turbo, turbo, ↑, disparo, disparo, ↑.
Arquero cabezón - Pase, pase, turbo, disparo, pase.
Puck grande - ↑, ↑, ↓, ↓, turbo.

• ONE

Menú Debug:



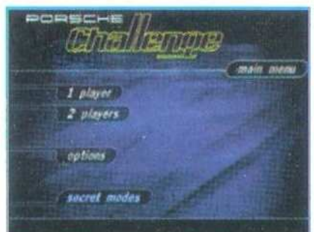


Ingresá la password HEYBUDDY que te permitirá aceder a un Menú Debug que incluye selección de nivel, invencibilidad y otros trucos más que te serán de gran utilidad.

• PORSCHE CHALLENGE

Trucos varios:
Para ingresar los siguientes códigos, debés presionar □, ○, □, en el menú principal. Si lo hiciste co-





rrectamente, oirás una risa confirmándolo. Ingresá los códigos en el mismo menú principal.
Todos los autos saltan - ↑+□, ↑+○, ↑+□, ↑+○, ↑+□, ↑+○, ↑+□.
Lente de pescado - □+Δ+○, L1, L2, R2, R1.
Voces altas - ↑, Δ, ↑, Δ.
Hiper auto - Select+□, Select+○, Select+□+○.
Pistas interactivas - ↓+Start, ↑+Start, Select, Start.
Auto invisible - □+○, L2+R2, □+○, L1+R1, □+○.
Pistas largas disponibles - Select+↑, Select+↓, Start, Select.
Carrera loca - ↑, ←, →+Select.
Modo espejo - ←+○, ↓+Δ, →+□.





Auto del usuario salta - □, ○, □.

• RAGE RACER

Paleta de colores RGB:



Ingresá a la pantalla de Car Select, elegí Customize y luego seleccioná Design. Entrá al menú de Team Logo y seleccioná Paint. Presioná Select+L1+L2+R1+R2 para hacer que la opción de colores RGB aparezca.



• RALLY CROSS

Códigos secretos:
Empezá una nueva temporada y escribí cualquiera de los siguientes códigos en el lugar del nombre de la temporada. Estos códigos son exclusivos de cada temporada, por lo que se puede ingresar unicamente uno por temporada.
Ruedas anchas - **fat tires**
Sin ruedas, el auto flota - **no wheels**
Sin auto, solamente ruedas - **wheels**
El barro, el agua. etc., no frenan al auto - **noviscous**
Desactivar las colisiones con otros vehículos - **banzai**
Tres cuartos de gravedad - **feather**
Media gravedad - **float**





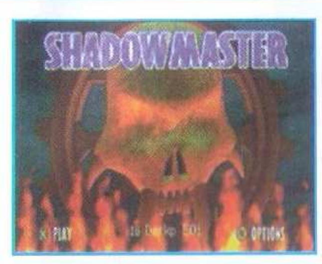




Doble gravedad - **stone**
Gravedad realista - **radbrad**
Las ruedas doblan 90° - **spinner**

• SHADOW MASTER

Selección de nivel:
Comenzá un juego nuevo, dispara-

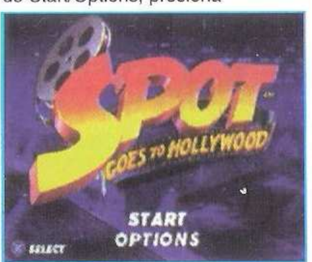


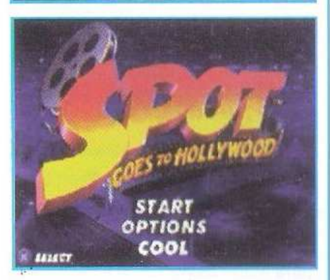


le a los dos aliens que aparecen justo delante de vos y metete en la habitación por la que salieron. Una vez dentro de ella, presioná L1+L2+R1+R2+Δ. Salí del juego y, cuando vuelvas a la pantalla de título, verás una opción nueva de selección de nivel.

• SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Selección de nivel, 50 vidas y ver las escenas animadas:
Selección de nivel - En la pantalla de Start/Options, presioná





Δ↑→↓←Δ←↓→↑Δ. Una nueva





opción llamada Cool aparecerá. Posate sobre Cool y presioná X. Esto te llevará a una pantalla con la frase Open Levels. Presioná X y las palabras cambiarán a All Levels Open. Salí de la pantalla y comenzá un juego. En la pantalla donde elegís New Game o Continue, seleccioná éste último y aceptá la password en la pantalla siguiente. Luego, en la pantalla del nivel Pirate con las palabras Swashbuckling Spot, verás una flecha a la derecha. Presioná → y podrás moverte opor todos los niveles del juego.
50 vidas - Luego de activar la selección de nivel, pausá el juego. Mientras el juego está en pausa, mantené presionado □ y despausalo. Spot tendrá ahora 50 vidas.
Ver las escenas animadas - Luego de activar la selección de nivel, en la pantalla del nivel Pirate con el Swashbuckling Spot, mantené presionado □ y presioná Start. Ahora podrás ver todas las escenas animadas.

• THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

DNA completo y 99 vidas: DNA completo y 99 vidas:

Hunter	Raptor	T. Rex
□□	XX	XX
Δ○	○Δ	○Δ
X□	□X	□□
□□	□X	□X
□X	□□	Δ□
○Δ	Δ○	Δ□

Compy	Sarah
	□□
	Δ○
XX	XX
○Δ	□□
□X	ΔX
	○Δ





• TRIPLE PLAY '99

Trucos varios:
Ingresá cualquiera de las siguientes secuencias de botones durante el juego.





Home Run - Mantené presionados L1+L2+R1+R2. Luego, presioná ΔΔ○X←→.
Strikeout - ↑↓ΔΔ○X.



Comentarios de las tribunas - Mantené presionados L1+L2+R1+R2. Luego, presioná ↑△↓X.
Comentarios del clima - Mantené presionados L1+L2+R1+R2. Luego, presioná X↓△↑.
Comentarios del sponsor - Mantené presionados L1+L2+R1+R2. Luego, presioná ←+○.
Gritos de admiración - Mantené presionados L1+L2+R1+R2. Luego, presioná X↓↓X.
Abucheos - Mantené presionados L1+L2+R1+R2. Luego, presioná ○→→○.
Aplausos - Mantené presionados L1+L2+R1+R2. Luego, presioná △↑↑△.

• TWISTED METAL 2

Cañón de Minion:
Ahora ya no es necesario ser el poderoso Minion para poder tener



su asombroso poder de fuego. Para ello, elegí el auto que vos quieras e ingresá al juego. Durante el mismo, ingresá ↑↓↑↑ y el botón de fuego. Haciendo ésto, habrás lanzado un disparo del arma especial de Minion. A su vez, el oponente al que el disparo iba dirigido, volará por los aires. Este ataque consumirá casi la totalidad de tu barra de energía, así que utilizalo con inteligencia.

• V-TENNIS

Jugar como Aversa y Mattox:
Aversa - En la pantalla de Mode Select, elegí Match Mode. Luego, en la pantalla de selección de jugador, posate sobre cualquier



personaje y mantené presionados L1+R2+↑+□. Sin soltar estos



botones, presioná X. El personaje sobre el que te posaste será seleccionado, pero oirás un ruido característico. Cuando el juego comience, jugarás con un jugador oculto llamado Aversa.
Mattox - En la pantalla de Mode Select, elegí Match Mode. Luego, en la pantalla de selección de jugador, posate sobre cualquier personaje y presioná L2, L2, R1, R1, R1, ↓, △, △, △, △, X. El personaje sobre el que te posaste será seleccionado, pero oirás un ruido característico. Cuando el juego comience, jugarás con un jugador oculto llamado Mattox.

• VMX RACING

Trucos varios:
Ingresá los siguientes códigos mientras estás jugando, no cuando el juego esté en pausa.
Pista Loca:
↑←→→↓↑↓↑SELECT
Pista Disco: X○□XX△△XSELECT
Modo Paint: △X△□□△○XSELECT
Ver Coordenadas:
↓↑←↑↓→→↓SELECT
Música Tecno:





←↑→→←↓↓→SELECT

• WARCRAFT II: THE DARK SAGA

Passwords:





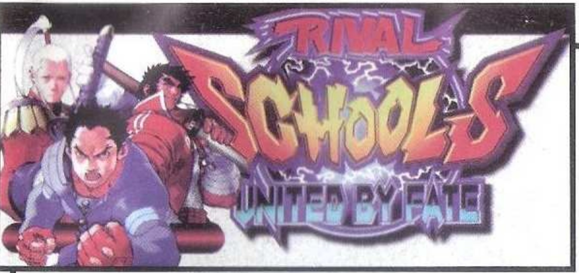
Ingresá los siguientes códigos en el menú de passwords.
Más dinero - **GLTTRNG**
Activar modo Dios - **TSGDDYTD**
Ganar el juego - **NTTCLNS**
Perder el juego - **TPTFLWRM**
Más aceite - **VLDZ**
Más magia - **VRYLTTL**
Mejorar el ejército completo - **DCKMT**
Mostrar el mapa - **NSCRN**
Construcción rápida - **MKTS**
El juego no termina - **NVRWNNR**

• CONTENDER

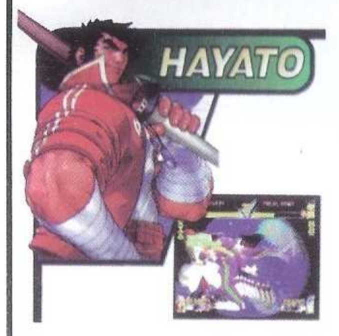
Personajes principales en modo de dos jugadores:
En Main Event, seleccioná un boxeador cualquiera e, inmediatamente, salvalo en una Memory Card. Salí y repetí esta operación



con otro boxeador. Cuando ambos boxeadores estén salvados, comenzá un juego de dos jugadores. En la pantalla de selección de personajes, presioná □ para elegir cualquiera de los boxeadores de tu Memory Card.



Combos y movimientos especiales.



Combos:
7 golpes - 44% daño: GB, GB, PA, →↓↘+PA
Movimientos especiales:
Counter Thrust: ↓↙←+G
Scolding Slash: ↓↘→+G
Devastation Kick: →↓↘+P
Second Kick: ↓↙←+P
Physical Education Smack: ↓↘→↓↘→+G
Super Counter Thrust: ↓↙←↓↙←+G



Combos:
5 golpes - 70% daño: GB GB GA →+PA ↓↘→+GA.
5 golpes - 42% daño: GB GB PA ←+PA ↓↙←+GB.
5 golpes - 77% daño: GB GB PA ↓↙←+GA ↓↘→+GA.
7 golpes - 91% daño: GB GB PA ←+PA ↓↙←↓↙←+GA.
6 golpes - 81% daño: GB GB GA ←+PA →+PA ↓↘→+GA.
Movimientos especiale:
Dynamite Straight: ↓↘→+G.
Twister Upper: →↓↘+G.
Touchdown Wave: ↓↙←+G.
First Slam: ↓↘→+G.
Triple Twister: ↓↘→↓↘→+G (rápido).
Super Touchdown: ↓↙←↓↙←+G.



Combos:
9 golpes - 59% daño: GB, GB, GA, →+GA, ↓↘→+GA, GA, GA, GA.
5 golpes - 49% daño: PB, PB, PA, ↓↘→+PA.
7 golpes - 56% dano: GB, GB, GA, →+GA, ↓↙←+GB.
7 golpes - 47% daño: GB, GB, GA, ↘+GA, Salto alto, GB, PB, GA.
Movimientos especiales:
Phoenix Fist: ↓↘→+G.
Phoenix Kick: ↓↘→+P.
Phoenix Fire: ↓↙←+G.
Skull Aura: ↓↘→+G (en el aire).
Phoenix Fury: ↓↘→↓↘→+G.
Air Rebel Aura: ↓↙←↓↙←+G (en el aire).
Super Phoenix Fire: ↓↙←↓↙←+G.

RIVAL SCHOOLS EVOLUTION UNITED BY FATE

Trajes alternativos.



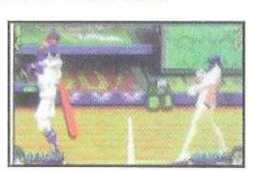
Para jugar como Hinata vestida sólo con su ropa interior, debés terminar el juego usando a Batsu, a Kyosuke o a la misma Hinata.



Para jugar como Tiffany vestida con uniforme escolar, debés terminar el juego usando a Tiffany, a Roy o a Boman.



Para jugar con Natsu enfundada en un vestido, debés terminar el juego usando a la misma Natsu, a Shoma o a Roberto.



Para jugar con Kyoko vestida con un buzo y pantalones cortos, debés terminar el juego con Hideo o con la misma Kyoko.

Todos los personajes estarán disponibles en la parte inferior de la pantalla cuando la opción "shortcut" esté activada en el menú de opciones.